



DEUTSCHES
PATENTAMT

21 Aktenzeichen: P 32 42 890.1
22 Anmeldetag: 16. 11. 82
43 Offenlegungstag: 17. 5. 84

DE 3242890 A1

71 Anmelder:
Bally Wulff Automaten GmbH, 1000 Berlin, DE

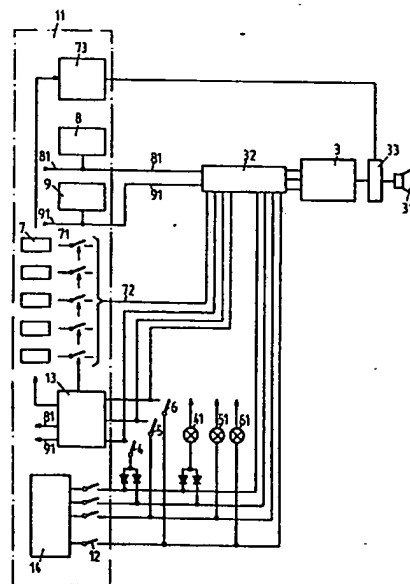
72 Erfinder:
Ramlow, Joachim, 1000 Berlin, DE

Deutsches Patentamt

Prüfungsantrag gem. § 44 PatG ist gestellt

54 Münzspielgerät mit mehreren umlaufenden Symbolträgern

Es wird ein Münzspielgerät mit mehreren umlaufenden Symbolträgern, die bei Stillstand eine über Gewinn oder Verlust entscheidende Symbolkombination ergeben, vorgeschlagen. Das Münzspielgerät weist eine Auswerteeinrichtung zur Auswertung der angezeigten Symbolkombination, eine Risikoeinrichtung und optische Anzeigeeinrichtungen auf. Neben den optischen Anzeigeeinrichtungen ist ein als Spracherzeugungsmodul mit nachgeschaltetem Lautsprecher ausgebildeter akustischer Geber vorgesehen, der entsprechend dem Spielverlauf eine Mehrzahl von Informationen wiedergibt.



DE 3242890 A1

ORIGINAL INSPECTED

1 Patentansprüche

1. Münzspielgerät mit mehreren umlaufenden
Symbolträgern, die bei Stillstand eine über
Gewinn oder Verlust entscheidende Symbol-
kombination ergeben, mit einer Auswerte-
einrichtung zur Auswertung der angezeigten
Symbolkombination, einer Risikospielein-
richtung und optischen Anzeigeeinrichtungen,
dadurch gekennzeichnet,
daß parallel zu den optischen Anzeigeein-
richtungen (10,41,51,61) ein eine Mehrzahl
von Spielinformationen wiedergebender,
den Spielverlauf darstellender akustischer
Geber vorgesehen ist.
2. Münzspielgerät nach Anspruch 1, dadurch
gekennzeichnet, daß der akustische Geber
aus einer Kodierschaltung (32), einem Sprach-
erzeugungsmodul (3) und einem Lautsprecher
(31) besteht.
3. Münzspielgerät nach Anspruch 2, dadurch
gekennzeichnet, daß zwischen Spracherzeugungs-
modul (3) und Lautsprecher (31) ein Misch-
verstärker geschaltet ist, der die vom Sprach-
erzeugungsmodul (3) kommenden Sprachsignale
mit anderen akustischen Signalen mischt.
4. Münzspielgerät nach Anspruch 2 oder 3,
dadurch gekennzeichnet, daß mehrere Sprach-
erzeugungsmodule (3) für unterschiedliche
Sprachen vorgesehen sind.

- 2 -

- 1 5. Münzspielgerät nach Anspruch 2 oder 3,
dadurch gekennzeichnet, daß das Sprach-
erzeugungsmodul (3) auswechselbar ist.

5

10

15

20

25

30

35

Henkel, Pfenning, Feiler, Hänzeler & Meinig

3

3242890

Patentanwälte

European Patent Attorneys
Zugelassene Vertreter vor dem
Europäischen Patentamt

Dr. phil. G. Henkel, München
Dipl.-Ing. J. Pfenning, Berlin
Dr. rer. nat. L. Feiler, München
Dipl.-Ing. W. Hänzeler, München
Dipl.-Phys. K. H. Meinig, Berlin
Dr. Ing. A. Butenschön, Berlin

Kurfürstendamm 170
D-1000 Berlin 15

Tel.: 030/8812008-09
Telex: 0529802 hnk1 d
Telegramme: Seitwehrpaten:

Akten-No. 5167

16. November 1982

Bt/schu
1957 (VGN)

Bally WULFF AUTOMATEN GMBH

Taurentzienstraße 6, 1000 Berlin 30

Münzspielgerät mit mehreren umlaufenden Symbolträgern

1

5

10

15 Münzspielgerät mit mehreren umlaufenden
Symbolträgern

Die Erfindung betrifft ein Münzspielgerät mit
mehreren umlaufenden Symbolträgern nach der
20 Gattung des Hauptanspruchs.

Bei bekannten Münzspielgeräten werden bei
Spielbeginn Gewinnsymbole, die auf Anzeige-
feldern erscheinen, in Umlauf gesetzt. Nach
25 zufallsbedingtem Stillstand der die Gewinn-
symbole tragenden Symbolträger gibt die ange-
zeigte Symbolkombination Auskunft über Gewinn
oder Verlust. Auf dem Münzspielgerät sind
Anzeigefelder vorgesehen, von denen der jeweilige
30 die Symbolkombination betreffende Gewinn
ablesbar ist. Münzspielgeräte nach dem Stand
der Technik weisen eine Risikospieleinrichtung
auf, die bei einem bereits erzielten Gewinn
über eine Risikotaste in Betätigung gesetzt
35 werden kann. Dabei wird auf einer Risikoanzeige-

1 leiste, die verschiedene Gewinnwerte anzeigt,
der bereits erzielte Gewinn und der erzielbare
Gewinn optisch hervorgehoben. In dem Zeitraum,
in dem die Risikospieleinrichtung in Betrieb
5 gesetzt werden kann, wird die Risikotaste
beleuchtet. Üblicherweise sind bei den bekannten
Münzspielgeräten weitere Tasten vorgesehen,
zum Beispiel die Start-/Stop-Taste, über die
die Symbolträger in Umlauf oder gestoppt
10 werden können, und die Step-/Automatik-Taste,
über die vor Spielbeginn eine bestimmte
Kombination der Symbolträger eingestellt
werden kann oder über die die Symbolträger
schrittweise weitergestellt werden können,
15 wobei zum Zeitpunkt der möglichen Betätigung
die Tasten beleuchtet werden.

Vor, während und nach dem Spiel werden also
eine Vielzahl von Informationen, die für den
20 Spielverlauf wichtig sind, über mehrere An-
zeigeeinrichtungen optisch hervorgehoben.
Dies kann den Spieler verwirren, da er nicht
gleichzeitig alle Informationen aufnehmen
und verarbeiten kann, so daß er möglicher-
25 weise sein Interesse an einem Spiel mit dem
Münzgerät verliert.

Der Erfindung liegt daher die Aufgabe zugrunde,
ein bekanntes Münzspielgerät dahingehend zu
30 verbessern, daß der Spielanreiz und der Unter-
haltungswert erhöht wird und gleichzeitig
einfache Informationen für die Durchführung
eines Spieles gegeben werden.

1 Diese Aufgabe wird erfindungsgemäß durch die kennzeichnenden Merkmale des Hauptanspruchs in Verbindung mit den Merkmalen des Oberbegriffs gelöst.

5

Durch das Vorsehen eines akustischen Gebers parallel zu den optischen Anzeigeeinrichtungen kann der Spielverlauf besser geleitet werden und damit der Spielanreiz und Unterhaltungswert des Münzspielgerätes erhöht werden.
10 Der Spieler braucht nicht mehr die vielen Informationen, die auf dem Münzspielgerät vorgesehen sind, zu lesen.

15 Durch die in den Unteransprüchen angegebenen Maßnahmen sind vorteilhafte Weiterbildungen und Verbesserungen möglich.

Durch Vorsehen eines Sprachmoduls sind die
20 Informationen noch leichter verständlich und diese Sprachmodule können unterschiedliche Sprachen darstellen, so daß das Münzspielgerät universeller verwendet werden kann. Insbesondere werden auch Spieler, die nicht die Landessprache
25 sprechen, zu einem Spiel angeregt werden.

Die Erfindung ist in der Zeichnung dargestellt und wird in der nachfolgenden Beschreibung näher erläutert. Es zeigen:

30

Fig. 1 die schaltungsgemäße Ausgestaltung des erfindungsgemäßen Münzspielgeräts; und

35

5

10

1

2

:

- 7 -

- 1 zur Anzeige der Möglichkeit der Betätigung
der zugehörigen Taste an. Die Auswerteein-
richtung 13 ist mit den Kontakten der Tasten
4,5 und 6 verbunden und ist außerdem an
5 die Kodierschaltung 32 angeschlossen. Außerdem
steuert sie über die Ansteuerleitungen 81
und 91 jeweils einen Münzspeicher 8 und
einen Sonderspielezähler 9 an, wenn ein
entsprechender Gewinn erzielt worden ist
10 und die Gewinne werden aufgebucht. Die Ansteuer-
leitungen sind außerdem an die Kodierschaltung
32 angeschlossen. Das Spracherzeugungsmodul 3
ist über einen Verstärker 33, der als Misch-
verstärker ausgebildet sein kann, mit einem
15 Lautsprecher 31 verbunden. In der Steuereinheit
11 für das Münzspielgerät kann eine Einrichtung
73 zur Erzeugung von Musik oder eines Gongs
vorgesehen sein, die über den Verstärker 33
mit dem Lautsprecher 31 verbunden ist. Diese
20 Einrichtung 73 wird vorzugsweise von der
Auswerteeinrichtung 13 angesteuert und erzeugt
ein oder mehrere Signale, die bei einem
möglichen Gewinn über den Lautsprecher 31
einen Gewinn Gong oder Melodien bilden.
25
- Das Spracherzeugungsmodul 3 liefert Signale
für eine synthetische menschliche Sprache,
die in dem Verstärker 33 verstärkt werden
und über den Lautsprecher als menschliche
30 Sprache ausgegeben werden. Diese Sprache kann
mit den bisher bekannten Geräuschen, wie
Melodien oder Gewinn Gongs überlagert werden,
wobei eine Mischung der Signale im Mischver-
stärker 33 erfolgt. Die Kodierschaltung 32
35 wird dann aktiviert, wenn eine gewinnanzeigende

- 1 Kombination der Symbolträger 7 über die Gewinn-
kontakte 71 ermittelt worden ist und die
Gewinnsignale über die Gewinnleitungen 72
der Kodierschaltung 32 zugeführt werden.
- 5 Das Spracherzeugungsmodul 3 gibt dann über
den Lautsprecher 31 an, daß der Spieler ge-
wonnen hat und in welcher Höhe der Gewinn
erzielt worden ist. Die Kodierschaltung 32
wird weiterhin über die Ansteuerleitungen
- 10 81, 82 des Münzspeichers 8 und des Sonderspiele-
zählers 9 angesteuert, wodurch über das
Spracherzeugungsmodul 3 der Buchungsvorgang
und die Höhe des jeweiligen Guthabens
angebbbar ist. Außerdem wird die Kodierschaltung
- 15 32 über die Zeitsteuerung 14 aktiviert,
wenn die Start-/Stop-Taste 4 zum erneuten
Starten einer oder mehrerer Symbolträger 7
oder zu ihrem Anhalten betätigt werden kann,
wobei über das Spracherzeugungsmodul 3 und
- 20 den Lautsprechern 31 eine oder mehrere ent-
sprechende Anweisungen gegeben werden.
Entsprechendes gilt für die Risikotaste 5,
die nach einem erzielten Gewinn betätigt
werden kann, und für die Step-/Automatik-
- 25 Taste 6. Falls eine der Tasten 4, 5, 6 be-
tätigt worden ist, wird ein zugehöriges Signal
an die Kodierschaltung 32 gegeben, die wiederum
ein dem Vorgang entsprechendes Signal zum
Spracherzeugungsmodul erzeugt, das über den
- 30 Lautsprecher 31 den Vorgang in menschlicher
Sprache wiedergibt.

In dem Ausführungsbeispiel ist nur ein Sprach-
erzeugungsmodul 3 vorgesehen, es können aber

35 mehrere Module parallel geschaltet werden,

1 die jeweils unterschiedliche Sprachen erzeugen
können. Diese Sprachmodule können dann jeweils
in gewünschter Weise vom Spieler eingeschaltet
werden, so daß diese die Anweisungen in der
5 ihm verständlichen Sprache erhalten kann.
Dadurch werden auch die Spieler zum Spielen
angeregt, die die auf dem Münzspielgerät
beschriebenen Anweisungen nicht verstehen.
Es ist auch möglich, das Spracherzeugungsmodul 3
10 in der Weise anzuordnen, daß es leicht gegen
solche mit anderer Sprache ausgetauscht werden
kann, wodurch das Münzspielgerät an die
jeweiligen sprachlichen Verhältnisse angepaßt
werden können.

15 Das Spracherzeugungsmodul 3 mit der entsprechenden
Kodierschaltung 32 ist in dem Ausführungsbeispiel
nur mit bestimmten Einrichtungen verbunden.
Dies ist nur beispielhaft angegeben, so daß
20 Kodierschaltung 32 und Spracherzeugungsmodul 3
auch über andere Einrichtungen in Münzspiel-
geräten angesteuert werden können. Dadurch
ist es möglich, daß der Spieler auch bei
kompliziertem Aufbau des Spiels über entsprechende
25 Anweisungen diesem leicht folgen kann.

In Fig. 2 ist die Ansicht eines Münzspielgerätes
entsprechend der Erfindung dargestellt, wobei
auf der Ansichtseite des Gerätes die Symbol-
30 träger 7 zu erkennen sind, darüberliegend der
Münzspeicher 8 und der Sonderspielezähler 9
angeordnet sind. Neben den Symbolträgern 7 ist
die Step-/Automatik-Taste vorgesehen und die
Start-/Stop-Taste und Risikotaste liegen unter-
35 halb des Anzeigefeldes mit den entsprechenden

- 10 - M

- 1 Gewinnanzeigen 10. Der Lautsprecher 31 ist im
Ausführungsbeispiel in dem Anzeigefeld vorge-
sehen, er kann aber auch in anderer Weise,
zum Beispiel seitlich in den Seitenwänden,
5 angebracht sein.

10

15

20

25

30

35

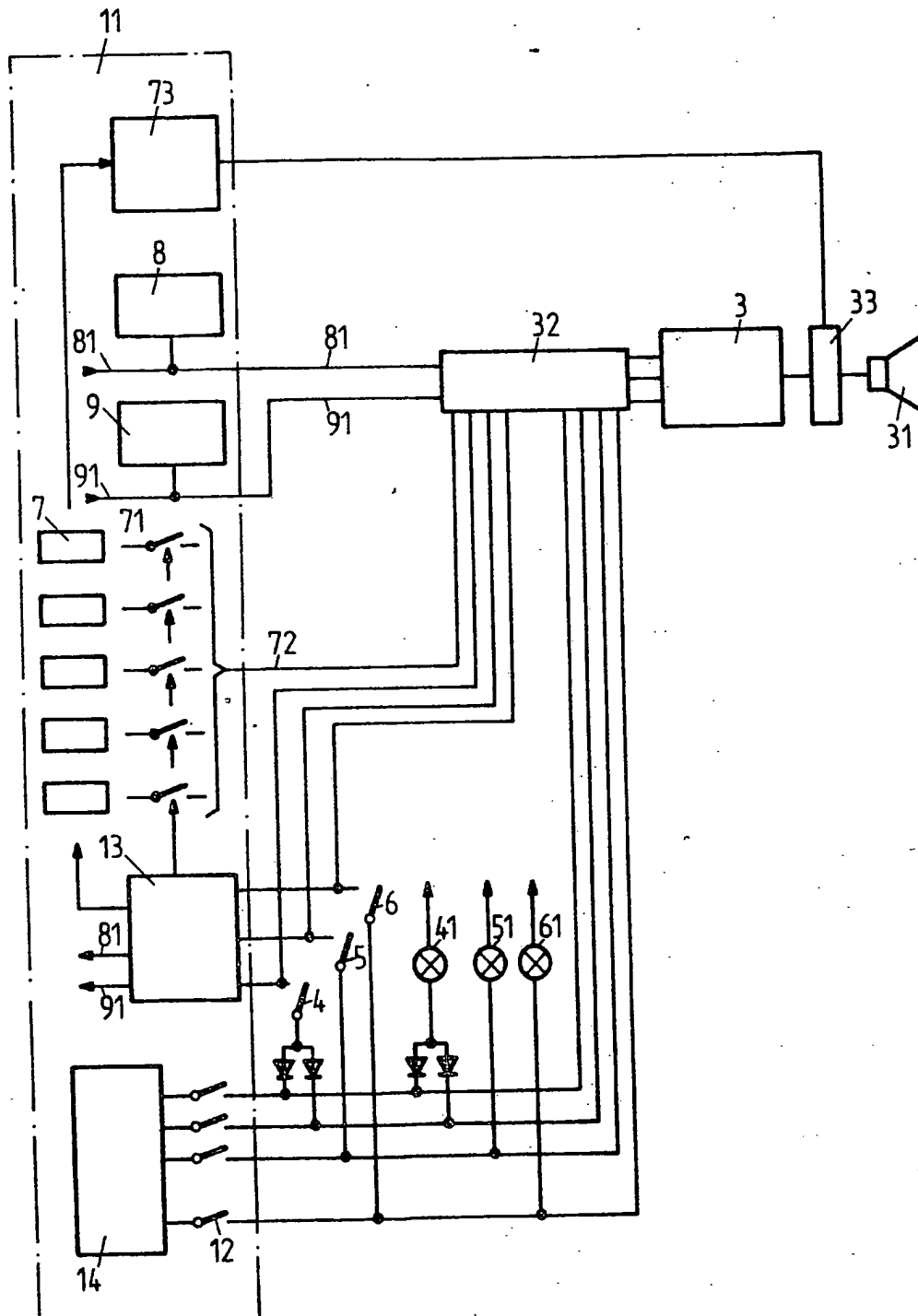


FIG. 1

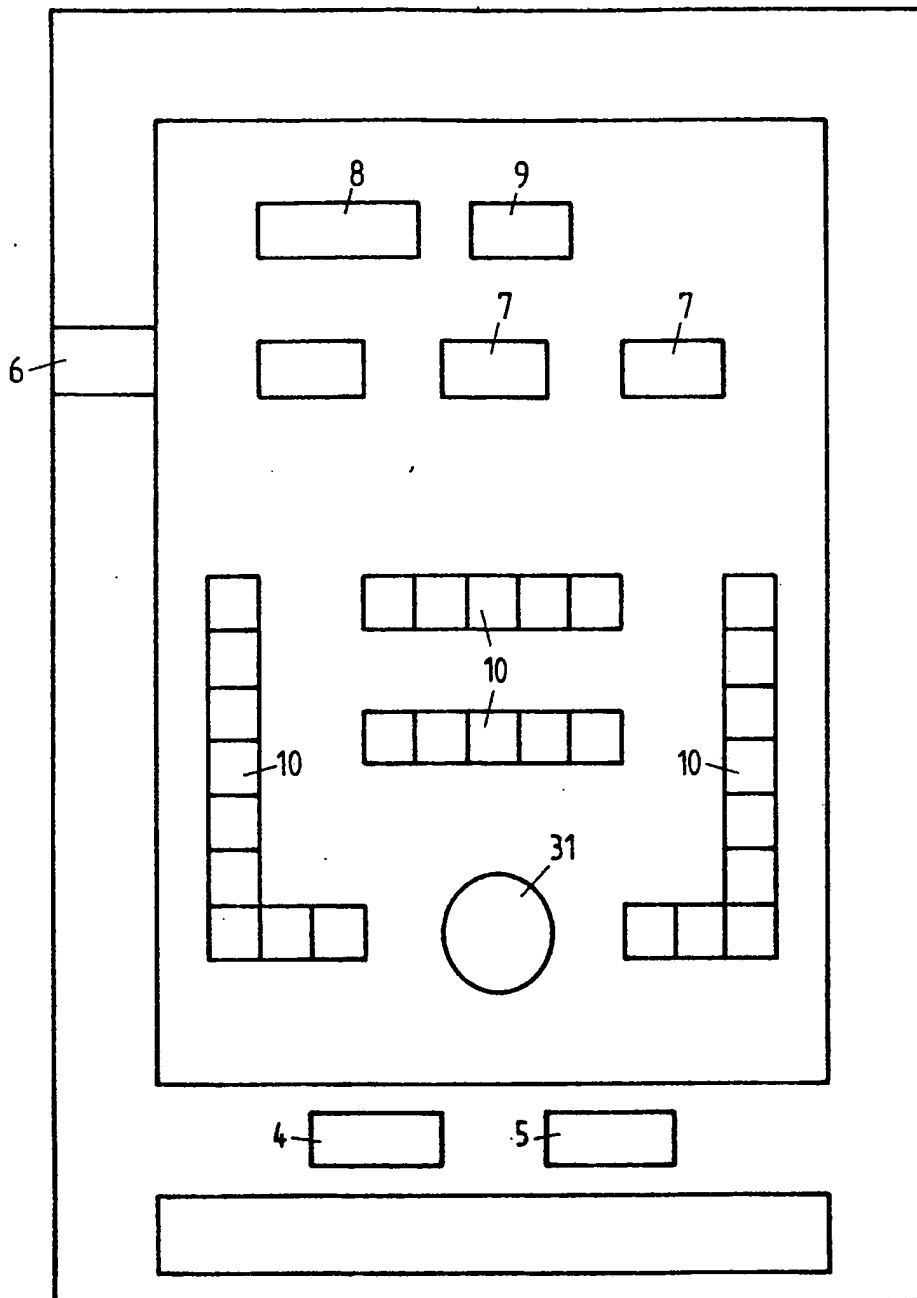


FIG. 2